

Analisis Dan Perbaikan *User Interface/User Experience* dengan Metode *Double Diamond* Pada Website CV. Bangun Bina Bersaudara

Ekky Febrihandani Rahmawati¹⁾ Ayuningtyas²⁾ Tri Sagirani³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi
Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)17410100131@dianamika.ac.id, 2) ayuningtyas@dinamika.ac.id, 3) tris@dinamika.ac.id

Abstract: *A distributor company domiciled in Sidoarjo distributes various kinds of beauty products, gloves and masks, ranging from medical masks to non-medical masks. Currently the promotion is done door to door, causing the assigned salesman to bring a catalog book, product orders are still via WhatsApp. The impact of these problems, resulting in inefficient business processes. The condition of the website owned by the company is less informative and looks very inadequate, the colors on the website are very contrasting and uncomfortable for the eyes, so that the information on the website is not clear and there is a need for improvements to the system flow and user interface. The impact of these problems, resulting in a lack of trust for customers who want to buy products through web companies, because the web display makes customers hesitate in making transactions. To solve this problem, an analysis and improvement of the design appearance was carried out using the double diamond method and the webuse method as a benchmark for perceptions and responses from users. The results of prototype testing get an average value of 0.937 while the results after iterations of prototype testing get an average value of 0.986. Suggestions and criticisms that have been made during the prototype iteration have been accepted by the user.*

Keywords: *User Interface, Double Diamond, Webuse, Distributor, Sale*

Di era Globalisasi 4.0, kemajuan teknologi berkembang pesat. Berbagai manfaat kemajuan teknologi juga dapat Anda rasakan secara langsung serta menunjang aktivitas dan mobilitas Anda sehari-hari. Berbagai aplikasi telah dikembangkan sebagai fungsi pendukung yang menyediakan banyak fungsi bagi pengguna, termasuk e-commerce. E-commerce adalah saluran online yang dapat diakses siapa saja melalui komputer dan digunakan oleh pengusaha untuk memandu bisnis dan konsumen mendapatkan informasi dengan bantuan komputer (Kotler & Armstrong, 2012). Hal yang sama juga berlaku pada dealer masker, sarung tangan dan kosmetik yang dijual di CV. Bangun Bina Brothers didirikan pada tahun 2012 oleh agen di seluruh Indonesia pada [website https://bangunbinaberudara.com](https://bangunbinaberudara.com).

Wawancara dan hasil survei yang dibagikan kepada hingga 30 peserta menunjukkan adanya masalah dengan survei ini. Promosi dari pintu ke pintu saat ini sedang berlangsung dan penjual disewa untuk memesan buku di katalog produk melalui WhatsApp. Dampak dari permasalahan tersebut membuat proses bisnis menjadi tidak efisien. Jadi dengan

resume ini. Bangun Bina Bersama bertujuan untuk meningkatkan penjualan melalui website pribadi sehingga pengguna dapat lebih mudah mengidentifikasi produk dari katalog yang disediakan di website mereka.

Keadaan *website* CV. Bangun Bina Brothers kurang informatif dan kurang menarik untuk dilihat. Warna website sangat kontras dan tidak enak dipandang mata. Oleh karena itu, informasi di situs web tidak jelas dan sistem threading serta antarmuka pengguna perlu ditingkatkan. Dampak dari permasalahan tersebut adalah hilangnya kepercayaan pelanggan untuk membeli produk CV. Bangun Bina Bersaudara tersedia dari website perusahaan karena posting di internet membuat pelanggan enggan untuk berdagang. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan rekam jejak orang-orang di website CV. Bangun Bina Brothers adalah proses pembelian berkelanjutan yang membeli sekitar 20 pelanggan per bulan dan memiliki sekitar 50 pengunjung per bulan. Dari masalah yang dijelaskan, ini dapat ditunjukkan dengan menggunakan hasil survei 0,4 menggunakan poin kegunaan. Dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa ini adalah website CV.

Bangun Bina Brothers dianggap penggunaan sedang dan perlu diperbaiki atau didesain ulang untuk akses yang mudah dan nyaman ke situs.

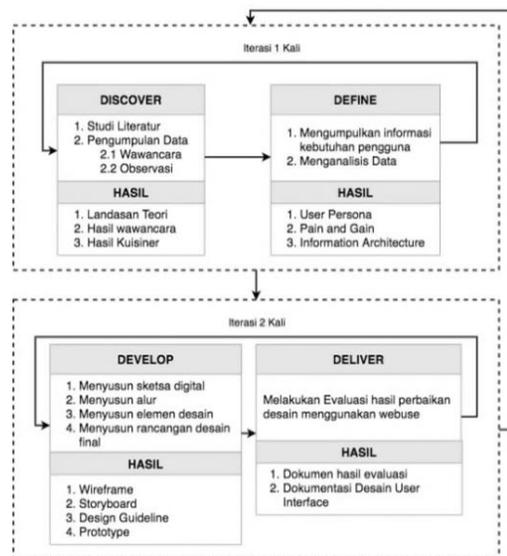
Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan solusi berupa desain website yang menarik dan inovatif agar lebih bermanfaat bagi pengguna (Nyatuka, et al., 2019). Metode *double diamond* dapat digunakan dalam penelitian ini karena memberikan kesempatan kepada pengguna dan pemilik usaha untuk memunculkan ide dan saran serta menggabungkan ide peneliti dengan saran dari pengguna. Berdasarkan *British Design Council* kerangka kerja ini dapat membantu tim desainer dan non-desainer untuk membangun sebuah produk dengan lebih mengembangkan pada proses pengalaman pengguna yang lebih baik (Design Council, 2019). Rumusan masalah yang dapat ditentukan dalam penelitian ini adalah: Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, bagaimana menganalisis dan membuat perbaikan memperbaiki user interface/user experience menggunakan metode *double diamond* pada website CV. Bangun Bina Bersaudara.

METODE

Metode survey yang digunakan dalam survey ini adalah metode *double diamond*. Metodologi ini bertujuan untuk menyelesaikan tugas akhir berdasarkan fase terstruktur. Metode penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, seperti terlihat pada Gambar 3. Iterasi dilakukan dalam fase penemuan dan definisi. Hasil yang diperoleh pada fase ini langsung diproses pada fase selanjutnya yaitu fase development dan delivery. Pada fase ini dilakukan dua kali iterasi jika hasil CV. Bangun Bina Bersaudara dirasa kurang memuaskan. Jika beberapa hasil ditemukan tidak konsisten dengan hasil asli, peneliti dapat mengulangi fase penemuan dan definisi yang digunakan untuk memvalidasi data dan informasi yang diperlukan. Gambaran tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.

Tahap Discover

Pada tahap ini adalah proses menemukan masalah. Proses penemuan ini dapat dilakukan melalui riset dan observasi. Mengetahui permasalahan pengguna dan dapat mengetahui secara jelas apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada tahap ini ada beberapa langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu studi literatur dan pengumpulan data yang berupa hasil wawancara dan observasi terhadap *website* saat ini.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

1. Studi Literatur

Pada tahap ini merupakan tahap pencarian informasi dan mempelajari lebih mendalam terkait dengan metode *double diamond* dan *webuse* yang terkait dengan penelitian dapat diperoleh dari sejumlah buku dan jurnal yang relevan dengan penelitian. Referensi yang digunakan didapat dari *google scholar* dan *website* resmi yang terpercaya. *Output* yang dihasilkan adalah terkoleksinya informasi terkait dengan metode yang digunakan (Sugiyono, 2013).

2. Wawancara

Hasil dari wawancara terdapat beberapa hipotesis yaitu: (1) promosi yang masih dilakukan secara *door to door* sehingga menyebabkan salesman yang ditugaskan harus membawa buku katalog. (2) Penjualan masih melalui *whatsapp*, sehingga dengan adanya hal tersebut. CV Bangun Bina Bersaudara ingin meningkatkan penjualannya melalui *website* pribadi. (3) Kurangnya kepercayaan bagi customer yang ingin membeli produk CV. Bangun Bina Bersaudara melalui web perusahaan, dikarenakan tampilan web membuat *customer* ragu dalam melakukan transaksi. (4) *Track record* pengunjung terhadap *website* CV. Bangun Bina Bersaudara masih di sekitar 50 pengunjung perbulan. (5) Kondisi *website* CV. Bangun Bina Bersaudara kurang informatif dan tampilannya sangat tidak menarik. (6) Warna

yang kontras dan tidak nyaman di mata. (7) Informasi yang ada pada *website* tersebut kurang jelas. (8) Perlunya perbaikan dalam alur sistem dan *user interface* agar dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses *website*.

3. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui proses bisnis yang ada pada CV. Bangun Bina Bersaudara serta dengan pengamatan dan peninjauan langsung terhadap objek yang diteliti. Adapun *website* yang digunakan objek penelitian ini dengan beralamatkan www.bangunbinabersaudara.com. *Website* ini awalnya dibuat untuk promosi dan katalog produk saja. Dibawah ini adalah tampilan awal pada *website* CV Bangun Bina Bersaudara sebelum dilakukan pengembangan desain. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengetahui *website* dan menganalisisnya apakah sudah membantu pengguna menemukan informasi seputar penjualan produk. Tujuan dilakukannya pengamatan ini untuk mengetahui *website* dan menganalisisnya apakah sudah membantu pengguna dalam menggali informasi seputar penjualan produk. Pengamatan tidak terbatas pada *website* CV. Bangun Bina Bersaudara, tetapi *E-Commerce* yang serupa telah diamati. *Website* CV. Bangun Bina Bersaudara dapat dilihat pada Gambar 2.

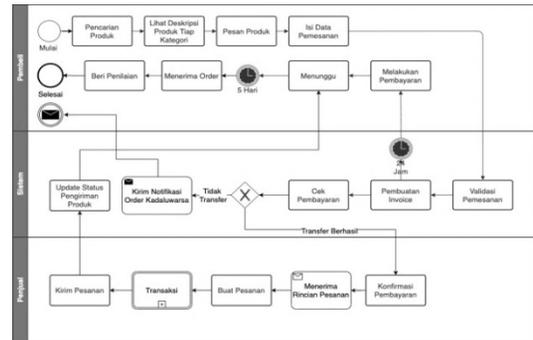


Gambar 2 Tampilan Website pada CV. Bangun Bina Bersaudara

Tahap Define

Pada tahap ini adalah fase dimana masalah diidentifikasi. Ini bertujuan untuk memperjelas kebutuhan pengguna dengan menganalisis informasi dari hasil *discover*. Dengan membandingkan hasil catatan, memahami dan mengelola persepsi responden. Pada tahap ini dilakukan untuk mendefinisikan masalah berdasarkan data yang dimiliki pada tahap *discover*. Hasil dari tahap *define* ada 3 yaitu *user persona*, *pain & gain* dan *information architecture*. Sebelum masuk ke hasil, peneliti

merancang proses bisnis yang nanti akan dibuat kedepannya. Proses bisnis yang akan datang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Proses Bisnis Akan Datang

(a) Customer dapat mengakses *website* e-commerce CV. Bangun Bina Bersama dengan melakukan transaksi pembelian di *website* tersebut. (b) Customer melakukan pencarian produk yang dibutuhkan, setelah itu customer melihat detail produk yang akan dibeli seperti deskripsi produk, harga produk, detail foto produk, rating dan ulasan produk. (c) Customer melakukan pemesanan barang dengan mengisi data pada formulir pemesanan. (d) Setelah customer mengisi data pemesanan, maka sistem akan otomatis melakukan validasi pemesanan dan membuat invoice dengan batas waktu pembayaran 24 jam yang akan dikirimkan kepada pelanggan. (e) Pelanggan menerima invoice dan melakukan pembayaran dan menunggu proses pemesanan. (f) Sistem akan melakukan pengecekan apakah pelanggan telah melakukan pembayaran, jika pelanggan tidak melakukan pembayaran selama batas waktu yang telah ditentukan, maka sistem akan mengirimkan notifikasi bahwa status order pembayaran kadaluwarsa. Jika pelanggan telah berhasil melakukan pembayaran, maka pihak penjual akan melakukan konfirmasi pembayaran tersebut. (g) Penjual menerima rincian pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan dan membuat data pesanan yang nantinya akan di proses. Penjual membuat laporan transaksi dan mengirimkan pesanan tersebut kepada pelanggan. (h) Sistem akan melakukan update status bahwa produk dalam proses pengiriman kepada pelanggan dengan waktu maksimal 5 hari. (i) Setelah pelanggan menerima produk, pelanggan dapat memberikan penilaian atau ulasan pada produk yang telah di pesan melalui *website*.

1. User Persona

User Persona merupakan dokumentasi yang berisi penjelasan tentang deskripsi atau karakteristik *user*, dari hasil penelitian terhadap *user* dengan menggabungkan tujuan, kebutuhan dan ketertarikannya sebagai target pengguna. Target pengguna dari *website* CV. Bangun Bina Bersaudara ini adalah owner dan admin dari perusahaan tersebut, serta diambil satu sampel sebagai perwakilan *user* pada *website* tersebut. *User persona* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 User Persona (Customer)

User 1 Customer	
Identitas	Tujuan
Nama : Indah	Dapat mempermudah transaksi
Umur : 25 Tahun	
Jenis Kelamin : Perempuan	
Lokasi : Sidoarjo	
Kebutuhan	
Membutuhkan <i>website</i> yang dapat melakukan transaksi secara online	
Indah merupakan <i>customer</i> dari CV. Bangun Bina Bersaudara. Beliau sering memesan produk secara online. Indah ingin transaksinya bisa langsung melalui <i>website</i> tersebut.	

2. Pain & Gain

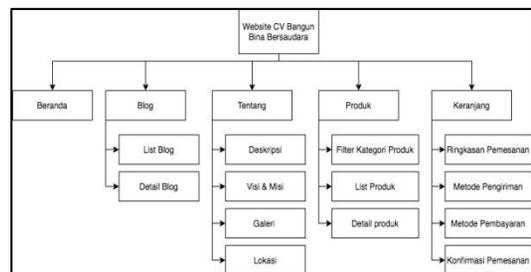
Pada kegiatan ini dilakukan pemetaan spesifikasi kebutuhan pengguna untuk menghasilkan data dalam bentuk kelebihan dan kekurangannya. Data tersebut berisi penjelasan mengenai keresahan dan harapan dari *user*. Penyusunan *pain and gain* ini membutuhkan hasil dari wawancara dan *user person*, Gain menggambarkan hasil dan manfaat yang *user* inginkan (Naufalfarras, 2017) *Pain & Gain* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Pain & Gain

Pain	Gain
1. Kondisi <i>website</i> CV. Bangun Bina Bersaudara kurang informatif	1. Prosesnya dapat dipahami dengan fitur tambahan
2. Desain jelek atau kurang menarik	2. Warna situs web nyaman untuk dilihat
3. Warna yang kontras dan tidak nyaman di mata	3. Jika pengguna sudah menjadi member atau anggota terdapat profil pengguna
4. Informasi yang ada pada <i>website</i> tersebut kurang jelas	4. Desain mudah dipahami oleh pengguna
5. Proses tidak jelas	5. Situs Web yang informatif

3. Information Architecture

Pada kegiatan ini dilakukan pemetaan menu atau fitur yang digunakan dalam *website*. *Information architecture* dibutuhkan agar informasi dapat tersampaikan dengan tepat (Soedewi, Swasty, Mustikawan, & Naufalina, 2021). Dalam penyusunan *sitemap* dibutuhkan hasil dari *user* pengguna tahap sebelumnya agar dapat mengetahui menu atau fitur yang dibutuhkan pengguna dan yang akan ditampilkan di dalam *website* tersebut. Pada gambar 4 menunjukkan gambaran *information architecture* dari *prototipe website* CV. Bangun Bina Bersaudara yang akan dibuat. Rencana *prototipe website* tersebut mempunyai 5 fitur yakni; halaman beranda, blog, tentang kami, produk dan keranjang belanja. Pemetaan pada fitur blog terdapat list blog dan detail blog. Pemetaan pada fitur tentang perusahaan meliputi deskripsi, visi misi, galeri dan lokasi. Pemetaan pada fitur produk meliputi filter kategori produk, list produk dan detail produk. Tampilan keranjang belanja meliputi ringkasan pesanan, metode pengiriman, metode pembayaran, dan konfirmasi pesanan. *Information Architecture* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Information Architecture

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap ini berfokus pada perancangan dan solusi yang akan diberikan kepada pengguna. Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah penyusunan sketsa digital, *storyboard*, elemen-elemen desain dan penyusunan rancangan desain. Hasil dari tahap *develop* ini adalah *wireframe*, *storyboard*, *design guideline* dan *prototype*.

A. Penyusunan Sketsa Digital

Penyusunan sketsa ini digunakan sebagai rancangan awal pada tampilan *website* yang nantinya akan dibuat. Proses

perancangan ini dilakukan dengan membuat sketsa secara digital dalam bentuk *wireframe*. Dalam proses pengembangan desain antarmuka (*interface*) penggunaan *wireframe* dirasa lebih cepat dan efisien serta memudahkan membuat tambahan inspirasi perancangan bagi desainer dalam proses kreatif, pembuatan interaktif *prototype* dan desain akhir sebuah perancangan (Aziz, 2017). *Wireframe* dapat dilihat pada Gambar 5.

B. Penyusunan Alur

Dalam pembuatan sketsa halaman yang akan dibuat hanya mencakup halaman fitur atau menu utama pada aplikasi. Sehingga, sketsa yang dibuat pada penelitian ini adalah halaman *register*, *login*, beranda, produk, detail produk, detail *review*, *chat*, keranjang (*cart*), proses *checkout*, profil, dan riwayat pembelian. Pada tahap ini dilakukan proses menggambar sketsa yang menjadi gambaran mengenai tata letak pada masing-masing halaman aplikasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *crazy 8*.

Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak perusahaan mengenai *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya, dapat dikatakan bahwa *wireframe* tersebut sudah memenuhi kebutuhan pengguna. Kemudian pada kegiatan ini, akan ditentukan alur prosesnya. Penyusunan alur ini dilakukan agar dapat menggambarkan alur proses utama yang terdapat pada perusahaan tersebut. *Output* yang dihasilkan pada tahap ini adalah berupa *storyboard*. *Storyboard* dapat dilihat pada Gambar 6.

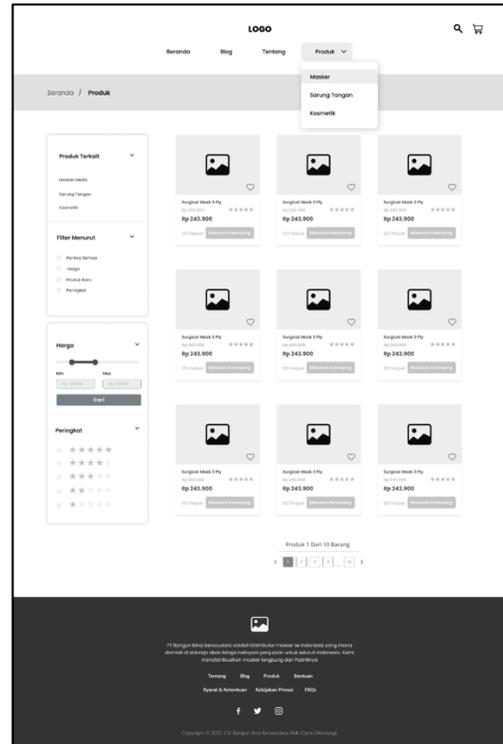
C. Penyusunan Elemen Desain

Penyusunan elemen desain ini membantu dalam menentukan warna, font, serta *icon* yang digunakan. Penyusunan elemen desain ini memperhatikan aspek keseragaman dan konsistensi dari penentuan ini. Pembuatan panduan ini berdasarkan hasil pengujian dari user yang sesuai dengan kebutuhan dan nyaman untuk ditampilkan. Keluaran pada tahap ini berupa *design guideline* seperti pada Gambar 7.

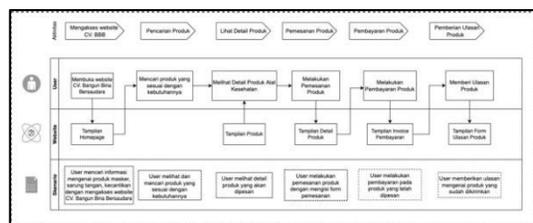
D. Penyusunan Desain Prototype

Pada kegiatan ini, rancangan desain dibuat berdasarkan rancangan sketsa awal pada tahap sebelumnya. Desain ini menjelaskan bagaimana memungkinkan *user* dapat berinteraksi langsung dengan prototipe yang mereka buat sehingga dapat memungkinkan

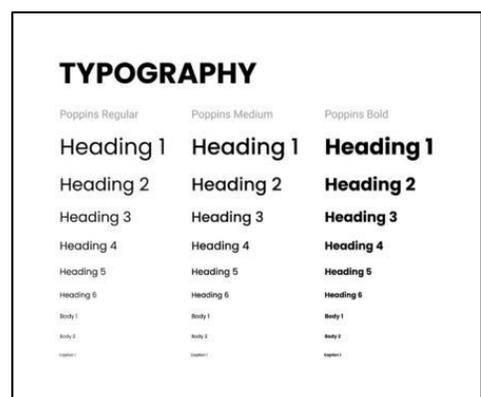
untuk validasi kepada calon pngguna. Adapun *tools/software* yang digunakan adalah Figma untuk *prototyping*. Desain *Prototype* Produk dapat dilihat pada Gambar 8.



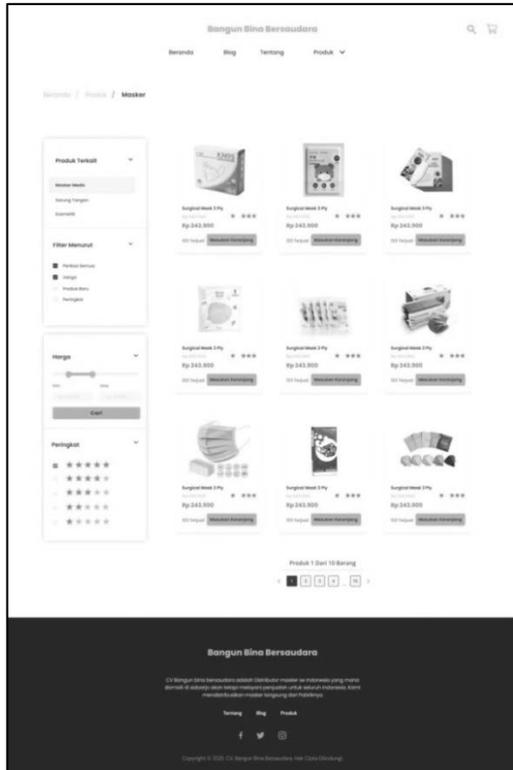
Gambar 5. Sitemap



Gambar 5. Storyboard



Gambar 7 Typography



Gambar 8 Desain Prototype Produk

E. Hasil Pengujian Testing

Deskripsi *Content, Organization* and *Reability*. Pernyataan/pertanyaan setiap indikator:

Tabel 3 *Pain & Gain*

No	Pernyataan/pertanyaan
1	Website ini menyediakan informasi/transaksi yang mirip dengan proses bisnis?
2	Saya dapat dengan mudah menemukan informasi/transaksi yang saya inginkan di dalam website?
3	Saya dapat dengan mudah menemukan informasi/transaksi yang saya inginkan di dalam website?
4	Saya dapat dengan mudah menemukan informasi/transaksi yang saya inginkan di dalam website?
5	Saya merasa nyaman dan tidak asing dengan bahasa yang digunakan?
6	Saya tidak perlu menggunakan scroll ke kiri dan ke kanan ketika membaca website ini?

Tabel berikut menunjukkan hasil nilai akhir dari pengujian ini.

Tabel 4 Hasil Nilai Akhir

Indikator	Skala					Mean
	S T S	T S	N	S	SS	
i1	0	0	5	12	10	3.58
i2	0	0	1	18	11	4.17
i3	0	0	8	12	10	3.83
i4	0	0	9	9	12	3.88
i5	0	0	4	11	15	4.21
i6	0	0	9	11	10	3.79
Rata-rata						0.94

F. Iterasi

Hasil evaluasi yang telah dilakukan kepada responden mendapat beberapa adanya kritik dan saran. Kritik dan saran tersebut menjelaskan bahwa terdapat kekurangan dari website yang perlu disempurnakan. Dengan tujuan agar pengguna merasa puas dengan perbaikan desain yang telah dibuat.

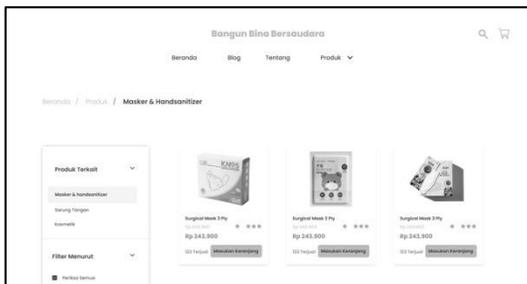
Tabel 5 Saran dan Kritik

No	Saran dan Kritik
1	Posisi copy pada footer alangkah lebih baik center (rata tengah)
2	Ukuran font perlu diperbesar
3	Mungkin bisa ditambahkan error handling
4	Logo dibesarkan sedikit
5	Kategori masker dan handsanitizer dijadikan satu saja
6	Keterangan gambar untuk jasa pembayaran pada halaman keranjang dihilangkan saja
7	Keterangan judul detail pembayaran pada halaman pembayaran yang satunya lebih baik di ganti saja
8	Tambahkan nomor telepon pada footer

Dari hasil saran dan komentar tersebut akan dijadikan iterasi sebagai perbaikan prototipe desain pada CV. Bangun Bina Bersaudara. Perbaikan prototipe dapat dilihat pada Gambar 9 dan Gambar 10.



Gambar 9 Footer setelah dilakukan iterasi



Gambar 10 Perubahan nama untuk kategori produk

Hasil Pengujian Testing untuk Iterasi dilakukan kepada pihak perusahaan saja. Berikut hasil yang diperoleh dari iterasi:

Tabel 6 Hasil Pengujian Testing

Variabel	Poin	Level Usability
		<i>Usability</i>
<i>Content, Organization, Reability</i>	0.90	<i>Excellent</i>
<i>Navigation and Link</i>	0.89	<i>Excellent</i>
<i>User Interface Design</i>	0.90	<i>Excellent</i>
<i>Performance and Effectiveness</i>	1.25	<i>Excellent</i>
Keseluruhan	0.986	<i>Excellent</i>

Hasil iterasi ini hanya dilakukan oleh pihak dari perusahaan saja. Jadi, pada perhitungan ini ada perbedaan nilai poin usability dikarenakan jumlah respondennya diambil hanya 5 dari pihak perusahaannya saja. Hasil poin usability pada setiap variabel yaitu *Content, Organization, Reability* memiliki nilai rata-rata sebesar 0,90 yang menunjukkan bahwa respon pengguna sangat setuju dengan desain *prototype website* memberikan informasi yang sesuai, terstruktur dan pengguna merasa mudah dan nyaman. Variable *Navigation and Link* memiliki nilai rata-rata sebesar 0.89 yang menunjukkan bahwa respon pengguna sangat setuju dengan desain *prototype website* memberikan informasi yang sesuai, terstruktur dan pengguna merasa mudah dan nyaman. Variabel *Navigation and Link* mempunyai nilai rata-rata sebesar 0.89 yang menunjukkan bahwa respon pengguna sangat setuju dengan desain *prototype website* memberikan kemudahan pengguna dalam menjelajah *prototype website* tersebut dan menu yang terstruktur. Variabel *User Interface Design* mempunyai nilai rata-rata sebesar 0.90 yang menunjukkan bahwa respon pengguna sangat setuju dengan tampilan

prototype website yang interaktif dan tampilan yang konsisten. Variabel *Performance and Effectiveness* mempunyai nilai rata-rata sebesar 1,25.

KESIMPULAN

Hasil evaluasi dan penyempurnaan desain antarmuka pada situs web CV. Bangun Bina Bersaudara dengan metode *double diamond* dan *webuse*, yang dapat disimpulkan antara lain:

- 1) *Prototype* yang diperoleh memberikan informasi tentang penjualan distributor masker, sarung tangan, dan produk kecantikan. *Prototype* tersebut meliputi tampilan beranda, profil perusahaan, blog, dan produk. Hal ini membantu *user* dalam mendapatkan informasi mengenai profil perusahaan, blog, dan produk yang ditawarkan oleh perusahaan yang disesuaikan dengan kebutuhan *user*.
- 2) *Prototype* yang dihasilkan telah memberikan informasi untuk membantu proses penjualan yang meliputi tampilan login, *dashboard*, produk, dan laporan penjualan. Hal tersebut dapat memudahkan karyawan dalam mengelola penjualan produk.
- 3) Perancangan *prototype* merupakan implementasi dari metode *double diamond* dengan rekomendasi sebesar 0,986 berdasarkan hasil pengujian *webuse*, dan respon pengguna terhadap *prototype* produk dapat dikatakan sangat baik.

SARAN

Hasil evaluasi dan perbaikan desain antarmuka pada website CV. Bangun Bina Bersaudara dengan metode *double diamond* dan *webuse* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan merancang dan membangun sebuah sistem penjualan pada CV. Bangun Bina Bersaudara, sehingga pengguna mudah dalam melakukan pembelian melalui website.

RUJUKAN

Nyatuka, D. R., & Harpe, R. d. (2019). Evaluating mHealth Interventions in an Underserved Context Using Service Design Strategy: A Case of Kenya. *Information Technology. Design Council*. (2019, Februari 22). *What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond*. Retrieved September 2021, from

- Design Council:
<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-frameworkinnovation-design-councils-evolved-double-diamond>
- CV Bangun Bina Bersaudara. (2021, Januari 18). *PT. Bangun Bina Bersaudara*. Retrieved from Bangun Bina Bersaudara:
<https://bangunbinabersaudara.com/>
- Aziz, M. H. (2017). Perancangan Desain Website sebagai Salah Satu Media Promosi The Cobbler Yogyakarta. *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*, 11.
- Sugiyono, P. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.
- Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., & Naufalina, F. E. (2021, Oktober). Information Architecture pada Aplikasi E-Commerce (Studi Komparasi aplikasi shopee dan tokopedia). *Jurnal Bahasa Rupa, Vol.05 No.01*.
- Naufalfarras, A. M. (2017). Pengembangan Aplikasi Booking Service Motor Berbasis Android (Olrider) Menggunakan Metode Value Proposition Design.